

Artículos / Articles

Goffman y los videojuegos: Una aproximación sociológica desde la perspectiva dramaturgica a los dispositivos videolúdicos / *Goffman and Videogames: A Sociological Approach from the Dramaturgical Perspective to Entertainment and Leisure Devices*

***Héctor Puente Bienvenido**

Facultad de Comunicación. Universidad Francisco de Vitoria. España / Spain
hector.puente@ufv.es

Costán Sequeiros Bruna

Departamento de Sociología V. Universidad Complutense de Madrid. España / Spain
costansb@gmail.com

Recibido / Received: 23/01/2018

Aceptado / Accepted: 05/06/2018



RESUMEN

En el presente artículo, proponemos una aproximación exhaustiva a las problemáticas del juego desde las inquietudes y herramientas propuestas por Erving Goffman. A través de una genealogía que rastrea las conexiones del sociólogo canadiense con el juego, entendemos las interacciones y la vida social como un espacio *performativo* donde se interpretan roles y operan simultáneamente cuatro metáforas descritas por el autor (teatral, rito, marco y juego). A partir de dos objetivos convergentes, proponemos una metodología de análisis mixta y sugerente que permite aprehender la cultura de juego mientras profundizamos en los rasgos más sutiles y subyacentes de la interacción lúdica. Paralelamente, reivindicamos los saberes *goffmanianos* como herramientas fecundas, no únicamente en el ámbito de las comunidades de juego, sino en espacios y contextos más amplios de preocupación sociológica.

Palabras clave: Erving Goffman, sociología, videojuegos, *game studies*, metáfora dramaturgica.

ABSTRACT

In this article, we propose an exhaustive approach to the problems of the game from the concerns and tools proposed by Erving Goffman. Through a genealogy that traces the connections of the Canadian sociologist with the game, we understand interactions and social life as a performative space where roles are interpreted and simultaneously operate four metaphors described by the author (theatrical, rite, frame and game). Thereby, we propose an inspiring methodology of study that allows us to grasp the game culture while we delve into the underlying elements of the playful interaction. At the same time, we demand Goffmanian knowledge as useful tools, not only in the context of the game communities, but also in wider spaces and contexts of sociological concern.

Keywords: Erving Goffman, sociology, video games, *game studies*, dramaturgical metaphor.

***Autor para correspondencia / Corresponding author:** Héctor Puente Bienvenido. Universidad Francisco de Vitoria. Edificio Central (módulo 3). Carretera Pozuelo a Majadahonda, km 1800, 28223 Pozuelo de Alarcón, Madrid

Sugerencia de cita / Suggested citation: Puente, H. y Sequeiros, C. (2019) Goffman y los videojuegos: Una aproximación sociológica desde la perspectiva dramaturgica a los dispositivos videolúdicos. *Revista Española de Sociología*, 28 (2), 289-304.

(Doi: <http://dx.doi.org/10.22325/fes/res.2018.74>)

INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS

Mediados de 1983. Los primeros videojuegos para ordenadores personales domésticos de 8 bits empiezan a inundar el mercado español con ZX Spectrum y Amstrad CPC a la cabeza. La conocida como “*Edad de oro del software español*” acaba de dar comienzo con el lanzamiento del primer éxito internacional de la industria española del videojuego, el rompedor y aclamado título *La Pulga*, comercializado en 1983. Hoy, más de tres décadas después, el software de entretenimiento se ha convertido en la primera industria cultural patria, superando en facturación al cine y música juntos (AEVI, 2016). En la actualidad, decenas de ferias y eventos, revistas académicas especializadas (*Game Studies*, *Games and Culture*), asociaciones (AEVI, DEV, DiGRA), reconocimiento internacional como deporte electrónico (e-Sport) y una comunidad de jugadores extremadamente dinámica y comprometida —probablemente su mayor activo—, han convertido a los videojuegos en un fenómeno socio-cultural global que no puede pasar inadvertido al interés y quehacer sociológico.

Desde la posición de jugadores experimentados, con todas las ventajas que conlleva tener conocimientos sobre el campo y la práctica, por nuestras manos han pasado multitud de juegos, géneros y plataformas; desde la mítica portátil Game Boy, hasta las recientes consolas de octava generación (Play Station 4 o Xbox One), pasando por emuladores y franquicias o sagas tan populares como PacMan, Tomb Raider o Pokémon (hoy día, todas ellas, objeto de culto de decenas de millones de jugadores por todo el mundo) no sólo han llenado el vacío de incontables horas muertas, sino que en cierta manera, han contribuido a la conformación de nuestras identidades, o dicho de otro modo, de nuestro propio yo. Las experiencias con el videojuego nunca son pasivas. En realidad, el consumo de cualquier medio nunca lo es, sino que nuestras prácticas y experiencias lúdicas se inscriben en nuestros cuerpos (Foucault, 1983) reconfigurando y transformando nuestra subjetividad, nuestro propio ser.

Las prácticas y los imaginarios sociales respecto a los videojuegos han cambiado radical-

mente durante los últimos años, ganándose por derecho propio un espacio exclusivo dentro de los procesos de socialización e interacción en los escenarios cotidianos de públicos progresivamente más amplios. Esto se debe a su mayor difusión en diversos ambientes sociales, ya que los videojuegos ahora acompañan a una mayor cantidad de personas en gran variedad de momentos de su cotidianeidad (descansando en casa, en tránsito en el transporte público, en pausas del trabajo...).

A lo largo del presente artículo, proponemos una aproximación exhaustiva a las problemáticas del juego desde una lectura y ejercicio que se sirve de las herramientas teórico-analíticas propuestas por el sociólogo canadiense Erving Goffman. Comenzando con una genealogía extensa que rastrea la historia de Goffman en los estudios del juego y rescatamos una de sus grandes apuestas intelectuales: entender las interacciones y vida social como un espacio performativo donde se interpretan roles y operan simultáneamente cuatro metáforas que son un continuo de preocupación a lo largo de toda su producción científica (teatral, rito, marco y juego). De este modo, trataremos de construir una visión y análisis que permita aprehender la cultura de juego mientras se profundiza en los rasgos más sutiles y subyacentes que operan en la interacción lúdica, tanto cara a cara como *online* (observando las prácticas de socialización y estrategias de interacción, control y manejo de impresiones que desarrollan los jugadores en las regiones y espacios lúdicos).

Así pues, nuestra propuesta no pasa únicamente por abordar un dispositivo sociotécnico desde la perspectiva e inquietudes propias de las Ciencias Sociales, sino que aspira a recuperar y reivindicar la perspectiva goffmaniana como herramienta analítica fecunda, no únicamente para el objeto propuesto, sino para el estudio y aplicación en variados campos de preocupación sociológica.

CONTEXTUALIZANDO OBJETO Y MÉTODO

Existen infinidad de definiciones de videojuego, pero más allá de los tecnicismos, tenemos que

tener claro que estos no son un mero cartucho o disco compacto programado. Dentro del campo de los *game studies* es común encontrar reivindicaciones, especialmente entre los postulados sociológicos, que nos recuerdan que los videojuegos por sí solos (entendidos únicamente como dispositivos tecnológicos) no serían más que un conjunto de microchips y programación fuera del contexto sociocultural donde se actúan y practican (Ermi y Mäyrä, 2005; Taylor, 2007; Pearce, 2009). A diferencia de lo comúnmente pensado, los videojuegos son también redes de actuaciones y agencias compartidas (Lasén, 2014). Hay que tener claro, por tanto, que los dispositivos tecnológicos se ponen en funcionamiento en un contexto y espacio social determinado y que su consumo no se agota en sí mismo, sino que, de acuerdo con Lasén (2014), la tecnología continúa siendo diseñada y producida en los contextos de uso, contextos que a su vez esas tecnologías contribuyen a producir y donde aparecen situaciones en las que ciertas prácticas se reinterpretan, adaptan, neutralizan o desestiman.

Los videojuegos, de este modo, son una parte integral de las culturas —y metaculturas (Ariño, 2009)— populares globales en las que participan todo tipo de personas (de hecho, se trata de la primera industria cultural global, nacida y desarrollada de manera paralela e indisoluble al capitalismo de multinacionales, o capitalismo global). Así pues, asistimos a la emergencia de lo que Larissa Hjorth (2011) ha denominado como *tecnoculturas* (culturas saturadas con y por tecnologías), donde los nuevos dispositivos tecnológicos no son algo meramente funcional, sino que realmente operan tanto en el nivel simbólico como en los niveles materiales de nuestras vidas cotidianas. Las culturas de juego son al mismo tiempo tanto un proceso cultural como una serie de prácticas con los medios. Todo esto ha provocado que los dispositivos lúdicos, y las culturas de juego que éstos generan, se hayan convertido en un vehículo ideal que contribuye a comprender los *new media* más amplia y profundamente.

Por tanto, debido a la creciente ubicuidad del juego y a la emergencia de los dispositivos lúdicos que fomentan la sociabilidad, observamos

una creciente presencia de nuevas formas de prácticas culturales en los contextos cotidianos (Hjorth, 2011). Estas nuevas modalidades están cambiando el alcance, las actividades y usos del juego en tres sentidos diferentes: modos y estilos de juego (qué y cómo es jugado), el espectro de jugadores (quién juega) y los contextos y escenarios de práctica y actuación dramática (dónde el juego ocurre o tiene lugar). Sin embargo, de aquí en adelante, nos centraremos exclusivamente en las cuestiones que hacen referencia a la tercera modalidad expuesta, estos son, los contextos y escenarios de performatividad dramática en videojuegos. Desde una perspectiva goffmaniana observaremos las prácticas los jugadores y entenderemos las interacciones en los contextos de juego *online* como un espacio teatral donde se interpretan roles, se manipulan impresiones, se ritualizan prácticas que generan órdenes normativos y se imbrican regiones, escenarios y copresencias cotidianas.

Respecto a las cuestiones metodológicas, se articuló y gestionó la aproximación al campo integrando distintos métodos cualitativos (observación y entrevistas a videojugadores tanto virtuales como cara a cara) para indagar sobre las prácticas, estrategias de control, manejo, interacción entre espacios y paradojas de las regiones goffmanianas en el ámbito videolúdico (frente a la interacción en persona). La información recopilada se trianguló con la explotación parcial una encuesta *online* (n=949) y entrevistas en profundidad adicionales, realizadas más recientemente (2017), para reforzar y enriquecer empíricamente las aproximaciones planteadas (aportando matices y hallazgos complementarios a través de métodos mixtos). De este modo, aprovechando una ingente cantidad de información procedente de trabajo de campo de más de tres años de duración, el resultado que aquí se presenta ha de ser entendido como un *collage* de distintas percepciones, sensibilidades y subjetividades vinculadas que componen un panorama o visión particular que emerge de un ejercicio artesanal, flexible (Becker *et al.*, 1961), creativo e interpretativo (Boellstorff *et al.*, 2012) que trata de acercarse a los escenarios del juego desde los saberes goffmanianos.

RASTREANDO LA HISTORIA DE GOFFMAN EN LOS ESTUDIOS DEL JUEGO

El enfoque dramaturgico de Goffman (1959) se encuentra fuertemente vinculado a los *game studies* y, más concretamente, a las aproximaciones sociológicas o situacionistas al videojuego en línea. Numerosos autores han empleado los postulados y metáforas goffmanianas como eje vertebrador y/o fundamento teórico para sus investigaciones acerca de lo lúdico (Taylor, 2006; Pearce, 2006; Deterding y Bredow, 2013; Puente y Tosca, 2013); sin embargo, pese a que existen aproximaciones previas de carácter tentativo (Fine, 1983; Toles-Patkin, 1986; Ranera, 1999) puede considerarse a Mackay (2001), cuyos esfuerzos son pioneros en el análisis de los videojuegos de rol, como uno de los primeros autores que popularizó la figura de Goffman entre los estudiosos de las prácticas del ocio interactivo. Pese a que las relaciones entre el sociólogo canadiense y el ámbito del *software* de entretenimiento puedan parecer relativamente recientes, las conexiones entre la metáfora teatral y el ámbito del juego ahondan sus raíces en los trabajos primigenios elaborados por el propio Huizinga (1954), quien establece comparaciones habituales entre la práctica lúdica y una pieza teatral (el juego es un espacio o escenario donde interpretamos papeles).

Pero, ¿por qué recurrimos, entre otros, al enfoque dramaturgico para el análisis de los juegos multijugador en red? El concepto de performatividad en la vida cotidiana (Goffman, 1959, 1963) nos puede servir como punto de partida (especialmente en los contextos del espacio virtual) para entender el escenario de juego en red como un tipo de co-performance de la vida diaria (Chan, 2010). Pearce, inspirándose en Goffman y ampliando la noción de interacción cara a cara al espacio *online*, afirma: "*Los mundos virtuales se nos presentan como un contexto único para la investigación etnográfica porque son inherentemente espacios performativos*" (2009: 58). Según Goffman (1959), la vida cotidiana puede ser entendida como un teatro en el que las personas representan papeles que les han sido adjudicados; en este, lo más importante es interpretar correcta y creíblemente

el papel, ya que el *self* es sumamente frágil, vulnerable y puede ser destruido durante la representación. Los individuos actuantes, en el momento de la interacción social, se esfuerzan por manejar las impresiones de tal modo que manipulen la definición e interpretación de la acción en su interés, manteniendo con ello la fachada de la interpretación. De la misma manera, los jugadores, a través de sus avatares, interpretan roles que transitan y danzan entre espacios y escenarios de la cotidianidad mientras sus hazañas van dejando una impronta digital que puede ser rastreada mediante técnicas de investigación social.

Por otro lado, es importante tomar en consideración que en los espacios de juego en línea los sujetos ostentan una doble condición de actuante y audiencia simultánea. "*Así, cuando hablamos del fenómeno de «ver y ser visto», también implicamos la importancia de ser y tener una audiencia*" (Pearce, 2009: 56).

Sin embargo, aunque prestemos especial atención a la metáfora dramaturgica, no hay que perder de vista otro tipo de contenido metafórico que opera simultáneamente. De acuerdo con Goffman (1959, 1961, 1963), existen cuatro tipos de metáforas, trabajadas ampliamente por Lemert y Branaman (1997) o Hemilse (2011), que inciden y se despliegan en la interacción y vida social. Junto a la metáfora teatral, las tres restantes serían:

Metáfora del rito: a través de este componente metafórico, Goffman (1967) trata de describir qué normas y ritos operan en las interacciones sociales, considerando "*que existen reglas subyacentes que estructuran los encuentros o las interacciones, es decir, existe un orden normativo (reglas sustantivas y reglas ceremoniales) cuyo respeto se vuelve un rito*" (Hemilse, 2011: 188). De esta manera, podemos percibir un compromiso ritualizado que los individuos involucrados en la situación de interacción deben respetar y performar (Fine, 1983). Por ejemplo, en un inicio, los jugadores (especialmente los más novatos) tienden a buscar la ritualización de la acción lúdica, el orden que estructura sus prácticas y actividades, ya que se sienten perdidos o desubicados al desconocer las normas y ritos que pautan el sentido de la interacción (búsqueda de la cotidianidad ordenada y ritualizada).

Metáfora cinematográfica o del marco (*frame*): desarrollada en su célebre obra "*Frame analysis: Un ensayo de la organización de la experiencia*" (1974), Goffman entiende que la realidad social se organiza y estructura a partir de marcos de referencia basados en las experiencias subjetivas de los individuos. Rescatando el concepto de contexto, proveniente del ámbito de la lingüística, y superando la noción precursora de marco conceptual de Bateson (1954), Goffman teoriza sobre los mecanismos a través de los cuales delimitamos —o encuadramos— las situaciones sociales activando un marco de referencia que nos permite interpretar, enmarcar y organizar contextos y experiencias. De este modo, ordenamos e interpretamos los encuentros y situaciones de interacción en función de marcos o esquemas de referencia basados en nuestra experiencia social (el sentido de la interacción no se debe tanto al acontecimiento en sí mismo sino al contexto concreto en el que lo enmarcamos). En el caso de los videojuegos, los jugadores configuran marcos de referencia que van dotando de sentido los encuentros y situaciones del espacio de performatividad (Goffman, 1959), permitiéndoles manejarse en la interacción y novedad, según se va desarrollando el juego. Así mismo, dichos marcos se encuentran muy influenciados por las culturas y ecologías donde se desarrolla la acción lúdica. Por ello, es preciso señalar que los marcos de referencia empleados también suelen ser importados de otros juegos y experiencias previas. Debido a esto, debemos subrayar que los *frames*, por tanto, se hallan fuertemente interconectados e imbricados con otros escenarios, contextos (Garfinkel 1968) y procesos de subjetivación (Foucault, 1983) más amplios.

Metáfora del juego: pese a que probablemente se trate de la metáfora menos específica y concreta en la obra de Goffman (1961), la metáfora del juego es fundamental en el análisis de la vida social y la performatividad lúdica. De acuerdo con el autor, las interacciones sociales pueden ser consideradas como juegos en los que los individuos actuantes adoptan estrategias "calculadas" a fin de manipular la información proyectada en su propio beneficio. A modo de ejemplo, se pueden mencionar las diferentes estrategias de simulación y de control de la

información (los jugadores más competitivos mercantilizan la información privilegiada), tales como: trucos, estrategias más eficientes, conocimiento de las mejores fuentes de información, comercio...

Una vez concluida la descripción de las distintas metáforas que intervienen en la interacción social, es necesario añadir, como ponen de manifiesto Lemert y Branaman (1997), que estos cuatro componentes metafóricos operan simultáneamente. Por el contrario, cuando se disponen a ser analizadas, dichas metáforas son comúnmente entendidas de manera aislada, pese a que realmente se articulan y despliegan conjuntamente (funcionamiento simultáneo e imbricado).

Por otro lado, en lo referente a la teoría goffmaniana nos interesan especialmente para este análisis las nociones de región anterior y posterior (como modo de aproximación a la interacción performativa y práctica de juego). ¿Pero a qué nos referimos exactamente cuando aludimos a una región? Veamos la definición que ofrece el propio Goffman (1959):

Todo lugar limitado, hasta cierto punto, por barreras antepuestas a la percepción. Las regiones varían según el grado de limitación y de acuerdo con los medios de comunicación en los cuales aparecen dichas barreras (1959: 117).

Al mismo tiempo, el autor distingue entre tres tipos de regiones, pese a que tradicionalmente tan sólo se alude a dos de ellas, región anterior y posterior, existe una tercera región exterior o residual.

Región anterior (*front region*): consiste en el espacio donde tiene lugar la interacción e interpretación (el escenario o parte visible de la actuación). La actuación del individuo en la región anterior implica cumplir ciertas normas para mantener creíble la interpretación (concordancia entre rol y acción).

Región posterior (*backstage*) o trasfondo escénico: es el espacio donde "*tiene lugar una acción que se relaciona con la representación, pero que es incompatible con las apariencias por ella suscitadas*" (Goffman, 1959: 146); dicho de otro modo, el trasfondo o espacio oculto que queda invisible a la percepción de la audiencia y donde la actuación es contradicha conscientemente como algo natural. Es, por tanto, el lugar donde los sujetos pueden olvidarse

de su papel, descansar y actuar con total tranquilidad al no encontrarse expuestos a la percepción del público; consiste en el espacio donde *“las ilusiones y las impresiones son abiertamente proyectadas”* (Goffman, 1959: 123).

En el caso de los videojuegos, tendemos a asumir que el espacio en el que ocurre la interacción *online* es la región anterior (la parte visible del juego donde los avatares interpretan sus papeles), mientras que el espacio físico que ocupa el jugador tras la pantalla (oculto al resto de jugadores) se trataría de la región posterior. Sin embargo, un aspecto muy significativo a tener en cuenta es la variación de las delimitaciones de las barreras, en función de la experiencia subjetiva y sensible. Por ejemplo, en el caso de los videojuegos en red las pantallas de los ordenadores pueden aislar una región en el aspecto visual o táctil, aunque no en el auditivo. Cuando estamos jugando con otros participantes, el audio puede conectar ambas regiones de tal modo que, aunque no se pueda observar a nuestro yo físico, sí se pueden recibir los estímulos auditivos de la región posterior, de tal modo que podemos oír lo que ocurre al otro lado de la pantalla. Por ejemplo, un personaje puede gritar de dolor en una fase demasiado difícil justo antes de morir, mientras que el jugador puede reírse efusivamente para rebajar la tensión generada por un error que le ha costado la “vida”.

Y si las conexiones entre regiones son relativamente difusas, también es preciso gestionar una presencia ambivalente entre espacios y escenarios en los videojuegos en red. En los contextos de juego *online*, los sujetos tienen que convivir con una identidad superpuesta entre regiones, ya que pese a que la interpretación se realiza desde la región anterior (mediada vía avatar), el jugador físico, junto al ordenador desde el que interactúa, se encuentran en la región posterior (de tal modo que la presencia de los sujetos se da simultáneamente entre la región anterior y posterior). Pese a que Goffman entiende que las regiones posteriores suelen encontrarse en un extremo del lugar donde se produce la representación (debido a que en la visión goffmaniana de mediados de siglo ambas regiones deben estar separadas por barreras físicas, normalmente paredes, para evitar la contaminación entre espacios) evidentemente éste

no es el caso. Pese a todo, el control del trasfondo escénico sigue dándose de manera muy similar. Dado que es en la región anterior donde se guardan los *“secretos vitales del espectáculo”* (Goffman, 1959: 124), el paso de una región a otra debe permanecer cerrado, custodiado u oculto.

Lo interesante de los juegos en internet es que el control del trasfondo escénico se vuelve una tarea mucho más ardua y compleja, ya que siempre que se produce una comunicación vía auditiva (mediante uso de micrófono), una pequeña parte de la región anterior es revelada a la audiencia (el resto de jugadores es capaz de escuchar lo que está ocurriendo en la región posterior, poniendo a éstos en una situación de exposición y vulnerabilidad). Los jugadores tienen que ser muy cautos si pretenden evitar deslices que debiliten el mantenimiento de las impresiones que deliberadamente proyectan sus personajes. Por ejemplo, es muy común que, durante el fragor de la batalla, en pleno clímax de emoción y experiencias ludonarrativas épicas, aparezcan familiares (pareja, madre, padre, hermanos...) que desestabilicen el manejo de las impresiones perturbando y alterando el círculo mágico (Huizinga, 1954), la experiencia de juego y la correcta interpretación del papel: *“¿Me prestas un bolí?”*, *“Ya tienes la cena lista”*, *“¿Por qué no dejas de jugar y recoges un poco esto?”*.

Adicionalmente, para Goffman es también muy importante observar el momento en que los actantes dejan una región y penetran en otra, porque se pueden observar los cambios de papeles. Por ejemplo, en ocasiones al finalizar la sesión de juego a alguno de los jugadores se le olvida apagar el micrófono o la cámara, creyendo que se encuentra en completa intimidad en la región posterior (sin ser vistos o escuchados por el resto de la audiencia). Este tipo de deslices pueden ocasionar un significativo daño al mantenimiento de las impresiones que se desean proyectar, sin embargo, son muy interesantes para analizar la adopción y variación de papeles entre regiones.

Por último, en lo referente a las regiones goffmanianas, es preciso reseñar que a menudo nos olvidamos de la existencia de una tercera región, conocida como exterior o residual, y que hace referencia al resto de espacios ajenos a las regiones

mencionadas (por ejemplo, los vecinos o individuos extraños que se hallan fuera de las habitaciones donde se están llevando a cabo las actuaciones). En ocasiones durante el juego pueden interferir mediante sonidos o ruidos de ambiente y, por tanto, también han de ser considerados.

EN BUSCA DE LO COTIDIANO. EL VIDEOJUEGO COMO ESPACIO SOCIAL DE INTERACCIÓN Y PERFORMATIVIDAD

En toda interacción humana, tal y como explica Goffman (1953), se dan normas y se crean sistemas ritualizados que articulan esas interacciones para que tengan una estructura y acción comprensible para los que intervienen en ellas. Garfinkel (1968: 44) dice al respecto que *“cualquier escenario organiza sus actividades para hacer de sus propiedades un ambiente organizado de actividades prácticas”*, ahondando en esa idea de que los escenarios sirven para construir rituales que organicen la interacción. Esta interacción ritualizada se convierte así en lo cotidiano, en el día a día, donde las estructuras son fácilmente comprensibles y las interacciones previsibles. Se convierten en una cómoda rutina.

Esto es fácil de ver cuando se observa cómo las personas toman el primer contacto con un juego nuevo, adentrándose en esa fase de exploración requerida para entender su funcionamiento y familiarizarse con él. Paso a paso, a lo largo de las horas, los jugadores van creando sus rutinas y construyendo una cotidianeidad dentro del juego (proceso de rutinización), ritualizando así las prácticas lúdicas que ordenan y estructuran las situaciones de interacción (Goffman, 1959) y socialización. Así, a través de una inmersión progresiva en los contextos de juego, los usuarios construyen una realidad compartida y pautada en el interior del mismo.

Cuando esta rutina y ritualización no existe se produce un sentimiento sostenido en el tiempo de desorientación e incomodidad ante la confusión que supone la falta de esa estructura. Los jugadores se sienten perdidos y sin saber muy bien cómo alcanzar los objetivos que se proponen o que les propone el juego, en una situación de clara anomia (Durkheim, 2004) ante la falta de una estructura

de normas y comportamientos previsibles que les de seguridad. Como dijo una de las jugadoras entrevistadas:

Pues al principio es un poco extraño, ¿no? Es como todo un mundo de posibilidades que se abren ante ti, pero al principio te sientes algo perdida. No te enteras muy bien de para qué es este botón, para qué es este otro... Luego que si tienes que estar a la historia, a las misiones, o sea, es un poco caótico todo... [...] Vas viendo los progresos, te empieza a costar menos esfuerzo todo... y ahí es cuando empiezas a disfrutarlo más, cuando sientes que ya vas teniendo mayor control y es todo como más racional, más mecánico... mmm... más controlado... normal. Sientes como que todo cobra más sentido ¿no? (Mujer, 20 años).

Como describe Taylor (2006) los juegos suelen disponer de zonas de inicio para que jugadores inexpertos (*newbies*) aprendan las mecánicas de juego en un entorno donde tutoriales y guías sean fácilmente accesibles. De este modo, los jugadores pasan por un proceso de socialización dentro del juego, que les enseña qué significa jugar más allá de los límites estrictos del código de programación. Un proceso que puede etiquetar al jugador como un *noob* (la evolución insultante del término *newbie*, normalmente usado por quienes quieren atacar a otro jugador por su falta de conocimiento o habilidad, sea de verdad novato o no), creando una brecha de poder entre quienes están aprendiendo y quienes ya conocen el juego. Brecha que a menudo puede ser usada de modo constructivo por los jugadores de mayor veteranía para ayudar a los que se están iniciando, pero a la vez también se usa como mecanismo de poder y posición social en el interior del grupo, para garantizar la preeminencia de quienes han obtenido posición en la comunidad frente a los que acaban de llegar.

Esto se potencia porque aquellos que son veteranos en los videojuegos en general suelen ser rápidos a la hora de interiorizar las estructuras y normas de juegos nuevos al aplicar sus conocimientos previos (lo cual, en ocasiones puede llevar a errores debido a las distintas lógicas de los juegos, como pasa en el tránsito de Diablo II a Diablo III), aumentando así la brecha entre ellos y los novatos (o los *casuals*) y creando así una pequeña estructura de

élite que puede ser exportada de un juego a otro. Se aprovechan así de las inercias (Becker, 1995) del entorno de los videojuegos, como las mecánicas que un juego hereda de otros que le precedieron, para construir su aprendizaje y obtener posición. Así, alguien que haya jugado mucho a *Hearthstone* tiene fácil aprender a jugar a *Magic: The Gathering* porque muchas mecánicas son comunes, de modo que aunque no conozca las estrategias óptimas desde el principio, su proceso de adaptación es mucho más breve y será un jugador competitivo mucho antes que alguien que llegue por primera vez al género y tenga que aprenderlo todo.

En cualquier caso, con el tiempo todos los jugadores dominan y aprenden las reglas y ritos que van emergiendo en la comunidad de juego, permitiéndoles sentirse cómodos con la nueva cotidianeidad construida. Y es que, como dice Goffman (1967), los individuos buscan el orden, lo ritualizado u organizado, y se muestran agradados y cómodos en situaciones donde impera lo común. Esto no implica que los jugadores renuncien o no les gusten las novedades, la sorpresa o el descubrimiento, sino que en la práctica diaria suelen disfrutar de contar con zonas de confort dotadas de cierto grado de ritualidad, que de hecho les harán sentir sosegados y seguros a la hora de afrontar y explorar los espacios desconocidos.

Por todo ello, el conocimiento práctico de la realidad cotidiana (Garfinkel, 1968) es un conocimiento mucho más complejo y sutil de lo que aparenta. Desde el modo en que entendemos y percibimos la realidad, como describe la teoría del marco (Goffman, 1974), al modo en que interactuamos y construimos nuestras relaciones, conocer la cotidianeidad en la que estamos inmersos es imprescindible. La ritualización de las prácticas y los órdenes normativos subyacentes reconfigura los sistemas y las relaciones de poder y performatividad dentro de la comunidad de juego.

Así, las acciones ritualizadas de combate, comercio o exploración (por poner algunos ejemplos) responden a complejos sistemas organizados de forma emergente por la comunidad, que renegocian las jerarquías y las relaciones de poder. Por ello, el conocimiento de la realidad cotidiana rearticula y refuerza los sistemas hegemónicos de dominación, creando una verdadera estructura de élites reflejada

en los sistemas de ranking (*leaderboards*), clasificación y recompensa. Y, precisamente por las inercias (Becker, 1995) que existen dentro de las mecánicas de los distintos juegos, esta estructura de clases dentro del mundo de los videojuegos transita entre los diferentes elementos que componen la ecología lúdica, basándose no solo en los logros y mecánicas internas al videojuego sino en muchos otros valores e ideas que los jugadores traen consigo cuando se conectan. Un ejemplo claro de esto es la discriminación que a menudo sufren las jugadoras como consecuencia de interactuar en el interior de un espacio que había sido predominantemente masculino, inserto en el interior de las sociedades heteropatriarcales contemporáneas (Puente y Lasén, 2015).

Es por todo ello que las reglas subyacentes que emergen de la práctica y la actividad diaria operan no solo como un corsé que constriñe nuestras acciones, sino que construyen el propio orden y el sentido de la interacción, reforzando y justificando el orden social del universo de juego y todas sus desigualdades.

Un orden social que implica una serie de aprendizajes en muchas otras áreas que van más allá de lo estrictamente relacionado con el videojuego. La familiarización y la práctica de juego conllevan también un proceso de sometimiento y moldeado a través de los dispositivos disciplinarios del cuerpo (Foucault, 1978). Conversaciones, batallas, exploración... todas ellas suponen la interiorización de unas posturas y gestos concretos del cuerpo: qué teclas hay que presionar, cómo mover el ratón, donde dirigir la atención... que disciplinan y reconfiguran progresivamente el cuerpo, tanto a nivel físico como simbólico (en la experiencia y procesos de construcción de la identidad del jugador que los experimenta). Por todo ello, la práctica lúdica nunca es neutra, sino que implica la adopción de unas técnicas y modos corpóreos que re-educan las subjetividades y los cuerpos de los individuos.

A la hora de entender el modo en que los jugadores dan credibilidad y construyen sus actuaciones dramáticas dentro de los videojuegos, debemos recuperar la noción de región y trasfondo escénico de Goffman (1959), expuesta antes. Uno de los mayores problemas a los que uno se enfrenta al abordar escenarios *online* consiste en que las delimitaciones

entre regiones varían en función de las experiencias sensoriales y subjetivas de los individuos. Si bien en las interacciones cara a cara suele estar claro donde hay una barrera (la región anterior y posterior son claramente distinguibles y no suelen estar en contacto), en el caso de las interacciones en el interior de los videojuegos los límites son mucho menos nítidos, pese a que cada región debería ser opaca para las demás (Goffman, 1959). Cuando estamos jugando en red, sin embargo, el sonido puede conectar ambos espacios, revelando secretos y visibilizando parcialmente las regiones posteriores que debían permanecer ocultas en la interacción.

Por tanto, cada vez que se produce una comunicación digital, una pequeña parte de la región posterior se revela a la audiencia a través de los canales de comunicación compartidos (el sonido, habitualmente); esto obliga a los jugadores a tener mucho cuidado en sus interpretaciones dramáticas pues la credibilidad de su interacción puede ser amenazada de modos inesperados.

En este sentido, uno de los mayores desestabilizadores que existe es la presencia y la injerencia de personas ajenas que interrumpen desde la zona posterior a la anterior. Así, es frecuente encontrar que familiares o individuos cercanos “aparecen” en el interior de la sesión de juego al hacer algún comentario que puede dañar tanto la actuación como el manejo de las impresiones que ese jugador está intentando proyectar. Un hermano que entra a buscar una pieza de ropa, la aspiradora que está pasando por el pasillo y que genera ruido, o la pro-

testa de un padre preocupado porque su hijo pasa demasiado tiempo jugando en vez de estudiar son todos ejemplos de modos en que se rompe la dramaturgia del jugador.

A partir de los datos cuantitativos recopilados mediante encuesta *online*, nos propusimos analizar si existían asociaciones estadísticamente significativas entre los estilos de juego (medidos en horas de dedicación semanal a los dispositivos videolúdicos) y la insatisfacción o molestia que generan las interrupciones desde la región posterior (variable de escala medida de 1 a 7). Los datos fueron muy concluyentes, pues como muestra la Tabla 1, encontramos una correlación directa (coeficiente R Pearson = 0,424) estadísticamente significativa (p -valor < 0,05) entre el tiempo de juego (estilo o perfil) y la incomodidad o molestia que provocan las interrupciones. De tal manera que observamos que a mayor dedicación de horas al juego (uno de los mejores indicadores de la tendencia a ser un jugador más *hardcore*), mayor es el grado de molestia o perjuicio que generan las interrupciones en los escenarios de interpretación dramática. Así mismo, también nos preocupaban notablemente las precauciones o medidas que toman los jugadores para evitar este tipo de incidentes o altercados considerados molestos.

Y es eso... no me gusta nada que me molesten mientras juego. A veces entra alguien y se piensa que porque estés jugando no tiene importancia lo que haces, y te hablan y tal, y no se dan cuenta de que no solo te joden a ti, sino a tus compañeros que dependen de ti. (Hombre, 30 años).

Tabla 1. Insatisfacción con las interrupciones en base al estilo de juego del jugador

		Estilo de juego	Insatisfacción con interrupciones
Estilo de juego	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	1 810	,424** ,000 810
Insatisfacción con las interrupciones	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	,424** ,000 810	1 810

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Precaución en el cuidado de la región posterior en base al estilo del jugador

		Estilo de juego	Precaución con interrupciones
Estilo de juego	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	1 808	,395** ,000 808
Precaución con las interrupciones	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	,395** ,000 808	1 810

**La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

Fuente: Elaboración propia

Cruzando nuevamente el estilo de juego con el grado de precauciones que se toman los jugadores para evitar que se filtren datos o información no deseada desde el espacio *offline* (región posterior) al espacio de juego (medido en variable de escala de 1 a 10), observamos nuevamente una correlación positiva estadísticamente significativa muy sugerente (coeficiente R Pearson = 0,395):

De este modo, a mayor compromiso con el juego, mayor temor a que los secretos de la región posterior sean revelados en los escenarios de juego.

Ehhh... evidentemente que sí me preocupa, claro. Ahora, antes de jugar, echo el pestillo para que no me molesten, y si tiene que venir alguien, me da tiempo levantarme y *mutear* [silenciar] micro con tranquilidad. (Hombre, 38 años).

Al romperse la dramaturgia, el conjunto de la comunidad ve de pronto expuesta ante sus ojos la realidad de que se trata “solo” de un juego. Con ello, se rompe la inmersión y el círculo mágico (Hui-zinga, 1954) se fractura. Lo cual requiere luego un proceso de ajuste y renegociación de lo ocurrido para recuperar la narración compartida de lo que el grupo estaba experimentando mientras jugaba.

Cuando estás concentrada en el juego, y vas a saco, que te interrumpan es lo peor, luego es reen-gancharte, porque es como que te sacan un poco de la atmósfera. (Mujer, 22 años).

Ante estas rupturas, que a todo el mundo que ha jugado le han ocurrido antes o después y que

pueden amenazar la reputación o popularidad de un jugador, los jugadores desarrollan diversas estrategias de control de daños. Con ello buscan proteger las impresiones que generan habitualmente y recuperar la consistencia de sus acciones dramáticas. Algunas de las estrategias más habituales para ello son:

—Buscar la complicidad o el apoyo de los espectadores: esto normalmente se hace apelando a las comprensiones comunes compartidas por los miembros, así como a los acuerdos implícitos de la interacción (Garfinkel, 1968; 1972). Así, ante una ruptura de la interacción, los actantes buscarán generar el apoyo de la audiencia con frases que generen ese vínculo empático con los demás porque a ellos también les habrán pasado cosas similares: “*chicos/as, ya conocéis a mi madre*”, “*¡qué pesado es mi hermano!, no sé cómo serán los vuestros*”, “*¿no estáis hartos de que siempre nos interrumpan?*”. En caso de éxito, el refuerzo y el auxilio de los espectadores fortalecerá la imagen del actante que puede recuperar así la impresión original que estaba intentando proyectar (y, a menudo, debido a que es un vínculo empático con una experiencia compartida, puede servir como mecanismo que fortalezca la cohesión del grupo).

—Pretender que nada ha pasado: en este caso, con mayor o menor apoyo de la audiencia, el jugador simula que nunca ha habido una interrupción y espera que todo siga como estaba. Es uno de los mecanismos más habituales para manejar las situaciones y suele servir como modo de reforzar los lazos

con los demás en la medida en que ellos también se encuentren ocasionalmente en situaciones similares. Sin embargo, como en última instancia exige que todo el mundo ignore que se ha producido una ruptura de la dramaturgia, suele requerir de un cierto grado de confianza y comprensión en el grupo.

—Cortar el vínculo: ante una situación de riesgo potencial, los jugadores pueden optar por silenciar sus micrófonos o apagar la cámara hasta que la interrupción haya terminado. Después de eso intentarán encubrir sus intenciones, aduciendo excusas como que los dispositivos se han desconectado por sí mismos o que ha habido algún tipo de fallo técnico para eximirse de toda responsabilidad y proteger su imagen y fachada. Algunos jugadores son más cuidadosos en este aspecto, y emplean dispositivos que solo transmiten cuando ellos están pulsando una tecla (*push-to-talk*, por ejemplo) de modo que con ello pueden controlar mejor los potenciales riesgos sin tener que recurrir a una ruptura dramática como es desenchufar el dispositivo, fácilmente perceptible por los demás. Incluso, se puede encontrar que esa sea la política de muchos grupos de jugadores grandes (normalmente los clanes) donde en una interacción con muchos jugadores solo unos pocos tienen permisos para hablar, garantizando que se producen el mínimo número de interrupciones y cuando alguien habla lo hace para decir algo relevante para todos y la interacción dramática que están llevando adelante como conjunto.

—Reconstruir el espacio: los jugadores pueden intentar construir una segunda región posterior (más íntima y protegida) dentro de la región posterior que les permita construir una barrera doble entre la realidad y la dramaturgia. Por ejemplo, cuando un jugador se levanta de su silla para hablar por teléfono en privado está poniendo distancia con el grupo de cara a crear un espacio de intimidad donde sus actividades queden totalmente escondidas, a salvo de juicios y valoraciones negativas que podría emitir la audiencia.

Es por todo ello claro que los jugadores son muy conscientes de la importancia de la dramaturgia que están llevando a cabo, y de los riesgos a los que se enfrenta la misma. El cómo se gestionan las molestias, interrupciones, etc. pone en un profundo riesgo el círculo mágico, al romperlo ocasionalmen-

te con la intromisión en su interior de todo lo que debería permanecer fuera.

Por ello, en toda interacción dentro de un videojuego compartido, es importante analizar el modo en que un jugador transita de una región a otra: cómo y cuándo pasa del escenario a la región posterior, o cuando vuelve de la misma. Es en esos desplazamientos cuando se hace más visible la ruptura de la mascarada y en el que se hacen más patentes los cambios de papeles que hacen los actantes (Goffman, 1959).

Esto es especialmente manifiesto no solo en el caso de las interrupciones, sino en el interior del reino de los deslices. Como en el ejemplo anteriormente usado de los jugadores que dejan el micrófono abierto después de terminado el juego, los jugadores de pronto cambian de papel y muestran una interpretación distinta ante una audiencia que no se supone que les está escuchando porque no debería ser parte de la nueva escena dramática que tiene lugar. Esto es diferente a las interrupciones en la medida en que la audiencia asume que la interpretación colectiva ya ha terminado y, por tanto, no se ve en riesgo por este cambio.

Otro ámbito en que este cambio de papeles se hace muy visible es cuando un jugador debe cambiar de avatar, cambiando por ejemplo de jugar un bárbaro a jugar un mago. Al hacerlo, los roles y papeles asignados a cada personaje deben ser reasignados porque el conjunto de la interpretación ha cambiado y los esquemas interpretativos y marcos de referencia deben dar cuenta de la nueva realidad (Puente y Tosca, 2013; Goffman, 1974) con nuevas estrategias comunicativas que tengan en cuenta al nuevo personaje.

Finalmente, el último momento en que se produce una ruptura clara de la dramaturgia es cuando se renegocian los términos de la relación entre los miembros de un grupo. Se da por ejemplo cuando voluntariamente alguno de sus miembros decide compartir un aspecto de su vida *offline* con los demás (trayendo algo del *backstage* al escenario), introduciendo deliberadamente un nuevo elemento en su interpretación. Esto es muy visible cuando un jugador que siempre se comunicaba por texto de pronto se conecta a un micrófono y habla, ya que la voz desvela información que vía mensaje escrito

no se revelaba (edad, sexo, etc.). Pero a menudo también ocurre cuando el ámbito personal impone noticias de gran importancia para el jugador o que quiere compartir con los demás, como la llegada de un hijo, o el despido en el trabajo.

El caso más extremo y poderoso de esta rene-gociación se da cuando uno de los miembros quiere cambiar su relación con otro, siendo el caso del enamoramiento el más clásico. Para hacer eso, es necesario que ambos jugadores empiecen a compartir aspectos personales de su región posterior, en el interior del marco de su interacción, de modo que el vínculo creado pueda trascender el entorno del juego. Ante esto surgen numerosas estrategias, pero la principal de ellas es la búsqueda de construcción de una nueva dramaturgia entre esos jugadores, que normalmente harán a través de canales privados para ellos, o susurros personales, aun cuando se encuentren en el medio de una performance más amplia con el resto del grupo.

ESTRECHANDO LAZOS

Toda la cuestión que plantean precisamente las relaciones humanas creadas en torno al juego es enormemente importante. No se trata únicamente de que los jugadores hablen o interactúen entre sí mientras juegan, sino que va más allá al desarrollarse una red de prácticas, actuaciones y afectos que trascienden el juego en sí y que se desarrollan a lo largo del tiempo (Taylor, 2006; Pearce, 2009; Hjorth, 2001; Puente y Tosca, 2013). El círculo mágico (Huizinga, 1954) se ve así cuestionado continuamente por el hecho de que surgen relaciones fuertes dentro de los grupos de juego, tanto de amistad como de otros tipos, que refuerzan y dan cohesión a ese grupo.

A veces son algo más... no sé, son una forma de relacionarte y comunicarte con tus amigos. A veces compartes unas cañas en el bar y otras juegas al PC, no sé... Para mí es una distensión también, una forma de relacionarte con tus amigos, y bueno a veces con extraños [...] una forma de entablar relaciones... es un juego social. (Mujer, 20 años).

El conocimiento y las interacciones grupales, junto con las prácticas colectivas y marcos inter-

pretativos, son parte central de la experiencia que tiene cada jugador. Estos se apropian del juego y construyen sistemas donde las interacciones sociales son ritualizadas (Goffman, 1959), elaboradas de modo emergente y co-creadas como resultado de las interacciones en el seno de la comunidad. Unas interacciones donde todo jugador juega un papel relevante en establecer, reformular y reproducir esas prácticas, conformando un complejo juego donde la agencia es compartida por todos los que forman la red. Un entorno donde se produce una creciente intersubjetividad (Geertz, 1973; Blumer, 1969; Pearce, 2009) que lleva al establecimiento de toda suerte de marcos interpretativos (Goffman, 1974) que permiten a los jugadores entender lo que ocurre y actuar del modo más eficaz posible en respuesta a lo que desean y necesitan, sabiendo qué papel va a jugar el resto de la comunidad y cómo interpretará buena parte de esta sus acciones. En los juegos competitivos, esto incluso lleva un nombre reconocido, el *meta*, que reúne todos los roles, tácticas y estrategias que se dan por sentado y que, dado que todos los jugadores conocen, permite establecer tácticas eficaces cuando se tiene de compañeros de equipo a individuos desconocidos.

Taylor es especialmente clara al respecto cuando dice: "*los jugadores no se sociabilizan únicamente en el sentido más simple, sino que conforman complicados sistemas de confianza, dependencia y reputación*" (2006: 80). Sistemas y entornos que son persistentes y se reproducen de un grupo de jugadores a otros. Un ejemplo de estos son las tácticas que se generan para que grupos grandes de jugadores puedan acometer las *raids* (misiones cooperativas donde la coordinación es imprescindible para derrotar a enemigos muy poderosos), o en todo el contenido generado por usuarios al margen del interior del juego pero profundamente vinculados con el mismo (guías, tutoriales, videos de Youtube...).

El resultado es que, en el interior del juego y en todo lo que le rodea, surge lo que inevitablemente debe ser entendido como una sociedad reproducida en miniatura. Con reglas sociales diferentes de las *offline* debido a los efectos de la programación (como la existencia de niveles), pero que replica y reconstruye en su interior todos los elementos ne-

cesarios para que se dé una convivencia humana sostenida y estable.

Esto lleva a que algunos autores, como Taylor (2006), hayan llegado a decir que, aunque muchos de los juegos en línea pueden ser disfrutados en solitario, el resultado de ese tipo de jugabilidad es una experiencia parcial de lo que el juego realmente es, pues gran parte del interés de los individuos radica en lo social. Es clave para esto el hecho de que la sociabilidad ofrece una enorme cantidad de incentivos que unen a los jugadores a la comunidad y al juego, haciendo que su compromiso con el mismo sea mayor. En consecuencia, en numerosos juegos ciertos objetivos son técnicamente inalcanzables en solitario (como superar una misión cooperativa diseñada para 25 jugadores), por este motivo, proveen sustanciales recompensas como los codiciados contenidos exclusivos. Pero no solo eso, sino que el reconocimiento de la comunidad en la que uno se integra resulta tanto o más relevante que las recompensas materiales; de ahí la importancia para muchos jugadores de elementos como los *leaderboards*, sistemas de clasificación, logros que lucir públicamente, etc. que constituyen una de las muchas formas de demostrar la posición que se tiene en el interior de la comunidad y recibir las gratificaciones (especialmente en términos de estatus, admiración, autoestima...) que corresponden a dicha posición y al esfuerzo invertido en el juego.

Estos elementos son perfectamente conocidos en la industria, donde diversas compañías, como Riot o Blizzard, tienen divisiones internas dedicadas a estudiar la experiencia de los usuarios (UX) a fin de crear sistemas de reputación y recompensa que favorezcan el desarrollo de una comunidad altamente comprometida y colaborativa. Mulligan y Patrovsky (2003) señalan en este sentido que el diseño de los juegos debe prestar atención a la creación de herramientas y robustos sistemas integrados que favorezcan la interacción social dentro del juego. Y debe hacerse de un modo diferente para cada tipo de jugador (Bartle, 1996) porque cada perfil demanda incentivos diferentes. No se anima a socializar igual a un *killer* (que necesita incentivos del tipo reto/recompensa) que un explorador (que quiere recorrer y explorar todo el contenido del juego). Todos estos mecanismos se van creando en

conexión unos con otros, para facilitar que los jugadores, una vez van progresando en el juego, vayan viendo más beneficios en cooperar con los demás y se favorezca así su integración en la comunidad.

Es un juego que de hecho está orientado un poco a fomentar eso ¿no?, hay logros cooperativos y sociales que solo puedes conseguir si te relacionas con otros jugadores y cooperas... (Mujer, 28 años).

Yo creo que en un juego *online* lo que hay que primar es la organización de grupos y que la gente se tenga que juntar para conseguir mayores logros o mayores objetos. Entonces yo creo que ese es el fin de un juego *online*, porque si no, no le veo el sentido. Si lo que priman es que juegues tú solo no entiendo por qué hacen juegos *online* (Hombre, 27 años).

La salud de dicha comunidad es así central para la existencia y la supervivencia del juego. No solo porque sirve de incentivo para que los jugadores inmersos continúen en el juego, sino como mecanismo de atracción de jugadores, como publicidad gratuita que obtiene el juego (por ejemplo, cuando alguien se hace famoso retransmitiendo partidas del juego en plataformas de *streaming*), o con contenido generado por los usuarios que alarga la vida de dicho juego sin haber requerido gastos por parte de la empresa (como los *mods*). La comunidad se vuelve así uno de los aspectos más importantes en la industria actual del videojuego y en la experiencia que los jugadores tienen de sus propias historias y dinámicas en el interior de los mismos. Y un mecanismo además que ha reformado el modo en que la industria y los jugadores se relacionan, empoderando a estos frente a aquella hasta crear una relación más equilibrada (Puente y Sequeiros, 2014; Muriel, 2018), manteniendo la línea con otras transformaciones sociales que, a partir de los dispositivos digitales, han permitido una creciente horizontalización del poder en la sociedad (Pecourt, 2016).

CONCLUSIONES

Cualquier discusión sobre videojuegos y prácticas lúdicas debe ser sensible a los contextos de consumo y actuación (Newman, 2010); por ello, es imprescindible reconocer que las actividades

ordinarias deben estar culturalmente situadas. El juego es una actividad compleja con múltiples dimensiones y que se demuestra de muchas formas distintas (público, privado, colectivo, negociado...) y, por ello, puede tener sentidos y significados muy diferentes en función de los ámbitos socioculturales en los que se diseña, distribuye y practica. Es necesario por ello remarcar las limitaciones de los *global studies* ya que las particularidades de los diferentes contextos y espacios de actuación (diversos e interrelacionados) hacen imposible hablar de prácticas globales.

En este sentido, Goffman (1974) es especialmente útil ya que nos recuerda que la idea de los diferentes roles y papeles que interpretamos están en continuo cambio en función del contexto o del escenario dramático. Es, así, indivisible de la cultura y entorno local y específico. Cuando accedemos a un espacio de juego nos vemos afectados por conjuntos de normas y sanciones sociales diferentes a los que podemos tener en nuestra vida cotidiana, creando un nuevo tipo de entorno local no definido únicamente por el ámbito geográfico sino por la localidad concreta de la comunidad en la que nos insertamos, aunque sea virtual. Y esto es importante porque las alteraciones de las convenciones y marcos de interpretación (Huizinga, 1954; Garfinkel, 1968), sancionadas y controladas férreamente por los jugadores más veteranos como mecanismo de poder y control, afectan a los jugadores y les pueden llevar a entender que valores asumidos y asentados en sus vidas no tienen por qué ser de ese modo. No en vano, como toda comunidad, las sociedades creadas dentro de los juegos generan un proceso de resocialización que afecta al conjunto de la persona que los juega, incluso cuando desconecta de los mismos, pudiendo iniciar cambios sociales en ámbitos más amplios (Puente y Sequeiros, 2014).

Observando las prácticas de los jugadores se hace muy visible cómo, durante la fase de exploración inicial del juego, los jugadores buscan activamente la ritualización de las prácticas que ordenan y estructuran las situaciones de interacción. Estos rituales sirven entonces para consolidar prácticas como el conflicto o la negociación, que a su vez sirven para renegociar y reproducir las relaciones de

poder y las jerarquías en el interior de los universos de juego.

Al reaprender los mecanismos del nuevo juego y reconstruir la mentalidad de los usuarios, se continúa reconfigurando la subjetividad y el cuerpo de cada jugador. Al hacerlo, el medio se convierte en un espacio de interacción y disputa que permite que los jugadores se introduzcan de lleno en un escenario dramático compartido e imbricado en la cotidianeidad, donde representan los distintos roles que les corresponden. Estos papeles deben ser coherentes con el escenario donde se interpretan (Goffman, 1959) y responder a los objetivos del individuo y el grupo a lo largo de esa escena dramática. Así, el medio que articula las experiencias de interacción y práctica configura al mismo tiempo un escenario teatral con unas expectativas sociales adscritas, dota de sentido al círculo mágico y reconstruye las experiencias originalmente diseñadas en el dispositivo.

Unas interpretaciones dramáticas no exentas de sus propios riesgos, ya que siempre pueden darse situaciones en que la región posterior se muestra a la audiencia a través de los canales de comunicación visuales o auditivos que está usando el grupo. Esto obliga a los jugadores a ser cautelosos y desarrollar técnicas de control de la impresión dramática de modo que puedan mantener la integridad de la misma cuando surjan problemas.

El resultado de todo el conjunto de mecánicas sociales, rituales compartidos y escenarios performativos da lugar a un espacio donde se produce una sociabilidad muy compleja y fecunda. Es un complejo entramado reticular y persistente de prácticas, interacciones sociales y actuaciones que va más allá del juego en sí y trasciende a los jugadores concretos que lo llevan a cabo. Es una sociedad completa, con sus propias lógicas sociodemográficas, sus marcos de interpretación intersubjetivos, sus posiciones de poder y su ecología mediática.

Y, como cualquier comunidad, merece un estudio sistemático y exhaustivo desde la sociología, disciplina que ha ignorado significativamente la existencia de unas comunidades virtuales de juego que, progresivamente, se vuelven más relevantes y ubicuas. Así, aunque se trate de un espacio menos habitual, la sociología debe extender su preocupa-

ción a estas nuevas fronteras de la sociabilidad humana, pues son espacios de interacción social y de legítimo interés sociológico. Para ello, muchas de sus apuestas y construcciones teóricas clásicas (en este caso la goffmaniana) se reivindican como herramientas muy eficaces a la hora de aprehender los nuevos fenómenos en los que nos introduce el cambio social en la era informacional.

Porque, al final, sea en su aspecto físico o virtual, todas son comunidades humanas híbridadas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ariño, A. (2009) *El movimiento Open la creación de un dominio público en la era digital*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD*. 1, 1. Accesible online en: <http://www.mud.co.uk/richard/hclds.htm>
- Bateson, G. (1954). *Espíritu y naturaleza*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Becker, H. (1995). El Poder de la Inercia. *Apuntes de Investigación*, 15, 99-111.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Engelwood Cliffs, N. J.: Prentice Hall.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., Taylor, T. L., Marcus, G. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*. Nueva Jersey: Princeton University Press.
- Deterding, S., Bredow, H. (2013) *Outside the Box, Outside the Head: Toward an Ecology of Game Enjoy*. Conferencia presentada en Context Matters! Exploring and Reframing Games in Context. Proceedings of the 7th Vienna Games Conference 2013, FROG 2013. Viena, Austria.
- Durkheim, E. (2004) *El Suicidio*. Barcelona: Losada.
- Ermi, L., Mäyrä, F. (2005). *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Tampere: Universidad de Tampere. Accesible online en: http://www.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf
- Fine, A. (1983). *Shared Fantasy. Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Foucault, M. (1983). The Subject and Power: Beyond Structuralism and Hermeneutics. En Dreyfus H., Rabinow, P. (Ed.), *Beyond Structuralism and Hermeneutics* (208-226). Chicago: The University of Chicago Press.
- Foucault, M. (1978). *Vigilar y Castigar*. Madrid: Siglo XXI.
- Garfinkel, H. (1968). *Estudios de etnometodología*. Barcelona: Anthropos Editorial.
- Garfinkel, H. (1972). Studies in the Routine Grounds of Everyday Activities. En Sudnow, D. (Ed.), *Studies in Social Interaction* (1-30). Nueva York: The Free Press.
- Geertz, C. (1973). *Thick Description: Toward an interpretive theory of culture*. Accesible online en: http://hypergeertz.jku.at/GeertzTexts/Thick_Description.htm
- Goffman, E. (1953). El Orden Social y la Interacción. En Goffman, E. (Ed.), *Los Momentos y sus Hombrs* (91-98). Buenos Aires: Paidós.
- Goffman, E. (1959). *La Presentación de la Persona en la Vida Cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Goffman, E. (1961). *Asylums*. Nueva York: Doubleday.
- Goffman, E. (1963). *Behaviour in Public Spaces. Notes on the Social Organization of Gathering*. Nueva York: The Free Press.
- Goffman, E. (1967). *Interaction Ritual. Essays on face-to-face behavior*. Nueva York: Pantheon Books.
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis: An essay on the organization of experience*. Londres: Harper and Row.
- Hemilse, M. (2011). Notas Sobre la Noción de "Frame" de Erving Goffman. *Intersticios: Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, 5, 187-198.
- Hjorth, L. (2011). *Games and Gaming (an Introduction to New Media)*. Nueva York: Berg.
- Huizinga, J. (1954). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza/Emecé.
- Lasén, A. (2014). Las Mediaciones Digitales en la Educación Sentimental de los y las Jóvenes. En Megías, I., Rodríguez, E. (Ed.), *Jóvenes y Comunicación. La impronta de lo virtual* (7-16). Madrid: CRS-FAD.
- Lemert, C., Branaman, A. (1997). *The Goffman Reader*. Massachussets: Blackwell Publishers.

- Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson: McFarland Company.
- Mäyrä, F. (2009). La Experiencia de Juego en Contexto. Sobre los Contextos Socioculturales del Significado en el Juego Digital. En Aranda, D., Sánchez-Navarro, J. (Ed.), *Aprovecha el Tiempo y Juega: Algunas Claves para Entender los Videojuegos*, 129-144. Barcelona: UOCpress.
- Mulligan, J., Patrovsky, B. (2003). *Developing Online Games: An Insider's Guide*. Boston: New Riders.
- Muriel, D. (2018). El videojuego como dispositivo de (des)empoderamiento: la noción de agencia en el liberalismo avanzado. *Revista Española de Sociología*, 27 (3), 451-467.
- Pearce, C. (2006). Communities of Play: The Social Construction of Identity in Persistent Online Game Worlds. En Wardrip-Fruin, N., Harrigan, P. (Ed.), *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* (1-5). Massachusetts: The MIT Press.
- Pearce, C. (2009). *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Massachusetts: MIT Press.
- Pecourt, J. (2016). Anonymous y el underground digital: aproximación al análisis de un objeto socio-digital. *Revista Española de Sociología*, 25 (1), 133-149.
- Puente, H., Lasén, A. (2015). Coreografías de género en espacios de juego online. Jugadoras, fans y conflictos en videojuegos. *Redes.com: revista de estudios para el desarrollo social de la Comunicación*, 11, 155-183.
- Puente, H., Tosca, S. (2013). *The Social Dimension of Collective Storytelling in Skyrim*, Proceedings of DiGRA 2013. Accesible online en: <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-social-dimension-of-collective-storytelling-in-skyrim/>
- Puente, H., Sequeiros, C. (2014) Poder y Vigilancia en los Videojuegos. *Teknokultura*, 11 (2), 405-423.
- Ranera Sánchez, P. (1999). *Juegos de Rol: Experiencia en los Mundos de lo Imaginario*. Tesis inédita. Madrid. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Londres: MIT Press.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press.
- Taylor, T. L. (2007). Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture. En Karaganis, J. (Ed.), *Network Netplay: Structures of Participation in Digital Culture* (113-131). Nueva York: Social Science Research Council.
- Toles-Patkin, T. (1986). Rational Coordination in the Dungeon. *Journal of Popular Culture*, Vol 20 (1). 5-20.

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

Héctor Puente Bienvenido es profesor contratado en la Universidad Francisco de Vitoria, investigador en la Universidad Complutense de Madrid y docente en el Instituto Europeo de Diseño. Es doctor europeo en sociología interesado en las implicaciones sociales de las TICs, en relación con los procesos de interacción social y emergencia; en los videojuegos como dispositivos sociales clave, así como el estudio de las comunidades y procesos de cambio social más ampliamente.

Costán Sequeiros Bruna es licenciado en sociología y licenciado en ciencia política, con un doctorado en teoría sociológica. Ha publicado diversos artículos sociológicos en diversas revistas, participado en varios congresos y trabajado en el Real Instituto Elcano. Sus trabajos se centran en la sociología de las relaciones internacionales, nuevas tecnologías, sociedad civil y los videojuegos.